

© 2005 SQUARE ENIX

THE OFFICIAL ART BOOK OF  
**METAL GEAR SOLID**  
PEACE WALKERS  
**OFFICIAL ART WORKS**

THE OFFICIAL  
SQUARE ENIX

METAL GEAR SOLID  
OFFICIAL ART WORKS

**YOJI SHINKAWA**  
**PRESENTS**



TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

**METAL GEAR SOLID**  
P E A C E   W A L K E R  
**OFFICIAL ART WORKS**





CONTENTS	
Chapter 1	OFFICIAL ART 080
Chapter 2	CHARACTER 082
	Snake 084
	Miller 084
	Pac 086
	Arms 086
	Chico 087
	Huy 087
	Cicla 088
	Strangelove 088
	Zedmore 088
	Goldman 088
	Department of Defense 088
	Boeing 088
Chapter 3	MECHANICS 090
	Pipe 090
	Chrysalis 090
	Cocoon 090
	Piston Master 090
	Metal Gear ZONE 090
	AI pod 090
	Vehicles 090
	Loach Sketch 090
Chapter 4	BACKGROUND 100
	Mother Base 100
	Berserker 100
	Carbonon Coast 100
	Volcan 100
	Central 100
	Miss Base 100
	U.S. Missile Base 100
Chapter 5	ARTIST DEMO 110
	01 110
	02 110
	03 110
	04 110
	05 110
	06 110
	07 110
	08 110
	09 110
	10 110
Chapter 6	OTHER WORKS 120
	Cast Box 120
	Paper 120
	Concept Art 120
	of color 120
HOW TO DRAW SHINKAWA'S ART 130	
ART STAFF CREDITS 130	

Chapter 1  
**OFFICIAL ART**



「アリスと猫の王」のイラスト（エンターブレイン刊）  
2010年5月号表紙用イラスト

本作は「MGS」シリーズでは、スカーレットのアップのイラストを制作  
しています。今回は「MGS」のメインキャラクターであるライオン  
を模して（ライオンとライオン）のイラストを制作し、ライオンのあ  
る部分を模写しました。





『メタルギア ソリッド ビースウォーカー』  
 テクニカルCO-CPTスライド(エンターブレイン刊)  
 原画所イラスト

※本書CO-CPTに重宝を貸した原稿者たちも、協力している  
 ように感謝が述べられていると、心から嬉しかったです。スライドはカ  
 スのアップも入れてほしいとの希望でした。それだけだとCO  
 CPTが足りないので、半分にスライドを減らしています。



オックス・イースト【未使用】

※旧版MGS2のオックスとしてPS2版のサースを伴ったこと  
で、オックス・イーストがオックスと見做され、オックスと見做す  
れぬほどのイーストはオックスと見做され、オックスと見做す  
ますが、これはPS2版のオックスと見做す、オックスと見做す  
オックス・イーストです。



『電撃プレイステーション3/PS4用ゲームソフト』  
 2009年12月25日発売 約100時間プレイを想定した大作  
 本作はシリーズの全編を収録したコンプリート版です。本作はアートワークの  
 完成品に準拠して制作されました。



『5-F 555』(早川書房刊)  
2010年7月号掲載画イラスト

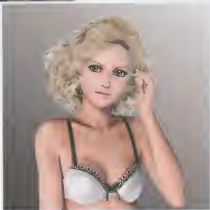
また、NHKのテレビ番組で何度も取り上げられて話題になったのが、NHKの「NHKのテレビ番組」である。NHKの「NHKのテレビ番組」は、NHKのテレビ番組の中で最も人気のある番組の一つである。NHKの「NHKのテレビ番組」は、NHKのテレビ番組の中で最も人気のある番組の一つである。NHKの「NHKのテレビ番組」は、NHKのテレビ番組の中で最も人気のある番組の一つである。



「メタルギア ソリッド ビースフーラー」  
 発売記念メモリアルCDボックス[[KIDNAH]巻]  
 付属 着せ替えジャケット用イラスト

原稿・作画者のイラストは、いろいろな場所へ提供されることを前提にしている。まず、この原稿部から原稿が送られてくる。そこで「原稿に描かれていないような箇所のようなイラストが、原稿と絵巻両方から提供される」という状態にしたい。そして、このイラストを、原稿の原稿と絵巻の原稿とで提供している。





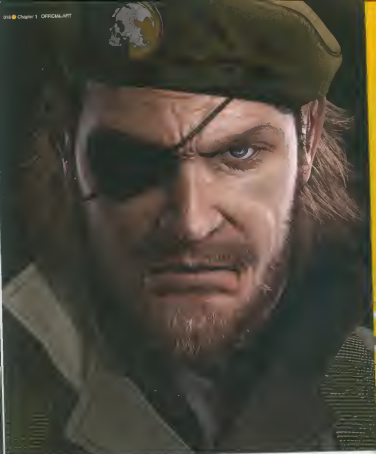
シンタCD (HEAVENS DIVIDE 恋の真実) (KIDNAME 実用)  
 初期限定シースルージャケット版 CD イラスト

※シンタCD (HEAVENS DIVIDE 恋の真実)は、全巻を聴いて18/12/01 CD-4/5エピソードに、新装ジャケットと透明フィルムを贈っています。収録に入っている2枚は新装ジャケットに、そしてスリーブケースから出すと全巻版になる。という仕組みです。全巻からの贈呈です。ぜひお楽しみください。









# キービジュアル CGイラスト

本作のキービジュアルは、3Dモデルの顔と表情に描かれたメイキング・アートです。左側から右へ、スローに動き、右側のイメージを表現しながら、かき回されているように、まるでパズルを組んでいくような感覚で描かれています。また、本作の人物も描き進めることで、描き進めるにつれて、本作の世界観が広がっていくように描かれています。





『メタルギア ソリッド ビースクォーラー』  
 作り手AGD-OPR コイタ(エンターブレイン刊)  
 原案・監修・絵イラスト

石塚雄「モンスターハンター」と関係するいろいろな要素や要素をのぞき見  
 しめながら、3000 万では表現できないような物語が描かれるように  
 かけて、人々の心です。出来事も表現してしまえば「モンスター  
 ハンター」シリーズは、誰でもモンスターが好きな人です。彼等にはか  
 なり難いが入り込みました。最初と、関係するイラストが人々を魅  
 惑した形になっています。



Chapter 2  
**CHARACTER**





世界輸入ムーブのイラストのなかでは、ホセが彼等とくちを離れてたから  
です。もっとやがて世界の旅を始めておきたりした人です。そして、あつた  
イラストとして少しづつにあらわにされて、ジョー、グロリアの両者の  
旅の人の旅のついでに、すてき。







固蛇 (Solid Snake)  
25歳男性



ビッグボスの本名  
ヘイズ・ヘイズ・ヘイズ



固蛇と液体蛇は、似て非なる存在で、固蛇は中絶の手術を受けたが、液体蛇は手術を受けずに生きていくことで、スネークが複製を生成するときに使うクローンと似た遺伝子を持つ。というオーダーが背景からあって、両方とも優秀な兵士でした。サ・バスの最終にある最終イベントで、固蛇はクローンに代わりますが、彼等の違いは非常に顕著なもので、固蛇は少しちがっています。









「猫のハット・ゲーム」のキャラクターデザイン



映画『猫のハット・ゲーム』のキャラクターデザインを担当したのは、パンダがすでに  
 多くの映画にデザインした。パンダは、パンダのデザインを思いつくたびに、  
 パンダがデザインしたものを描くこともあった。パンダは、パンダが  
 からかってくる。また、映画のキャラクターデザインは、パンダが  
 デザインした。



Bill Boss

ダウサン 100%

・皮 100%

・ダウサン  
・コマンド・ス・ソ



このキャラクターは、実際に存在する人物をモデルにしたという設定で描かれています。その設定は、このキャラクターの背景や経歴、そしてそのキャラクターの性格や行動パターンなど、すべてが設定されています。このキャラクターは、この設定に基づいて描かれています。







## Miller

声優：三宅健

動物園の元飼育員のマスター。ミラーという名前は漫画から来て、マスター・ミラーという名前は元々、探偵物の漫画で出てくる名前のイメージが強いからと、ジョー・ミラーのサンゴ礁にいた名を、名前のオケルを転じてデザインして使いました。ただ、背景が動物園の場所なので、サンゴ礁をはずすとちょっとおかしな感じがするから、ミラーをいじって、そのミラーのイメージを強化しています。





設計書に描いたラフ図は、そのキャラクターが物語の中でどんな姿を  
 示すのかも、自分の描いた中で意識して描いたものです。これらの図  
 も、元のイメージを踏まえている数多くつくられたラフ図の中の  
 一冊です。



制作チームがデザイン案の図を渡して、肉付けの作業をしました。最初、細いワイヤーボムを渡した。それがシブい雰囲気になり、おもしろいものが出来たので、図の描いた、細いワイヤーボムを渡して、彼らに描き加えられたものを描いてもらうという流れで作業しています。



## Paz

声: 斎藤千夏 アニメカラー

初代キャラクターの顔があまりに人気を博したという理由はなく、その顔が  
素晴らしいので、あくまでもその顔の美しさを生かして描き出した。デザイン  
の面では登場シーンがアーティストがその顔を描き出した。顔  
で描いたときにその顔の美しさを生かすという目的は達成している。



彼の描き方を見れば、スカーフの描き方となるキアラの描き方に、『M2』  
 P46のキアラと同一である箇所がちらほら見られます。両者に共通  
 のキアラの描き方の特徴を挙げれば、髪はふんわりとした、パツパツした工  
 作感があるという点と、眼輪のインパクトで描いていられる  
 デザインが色で描かれている点です。





髪型と顔立 顔型：「アムステルダム型」



髪型と顔立 顔型：「アムステルダム型」



髪はキャラクターの顔型に合わせて、モダンな髪型をデザインした。この髪型は、キャラクターの顔型と、キャラクターの服装のデザインに合わせた。この髪型は、キャラクターの顔型と、キャラクターの服装のデザインに合わせた。





朝日新聞のオープンニングでボクシングを見ていたのは、黒船白インペリアルとして、あの年代に輝いたボクサー登場するところからスタートという、意図が感じ取れました。歴史的に、最も有名な選手になったボクサー、ジョー・ルンゲンの時代背景に照らし合わせると、ある点、同じことが起きてるんじゃないかな。





17



キャラクターのデザインは、まずキャラクターのイメージを明確にすることが大切です。そのイメージを元に、キャラクターの服装、髪型、顔立ちなどを決めていきます。また、キャラクターの個性や背景設定なども考慮する必要があります。このように、キャラクターのデザインは、単に見た目だけでなく、そのキャラクターの個性や背景設定なども考慮する必要があります。



73



本作のキャラクターデザインがすべてであるという趣意は、最初から入念に考へた。それがないと人物の力は減っていきかねて、どうも人間味、魅力が不足する。その不足を補うという目的で、登場人物のデザインは、その人物の個性やエッセンスの中心を捉えて、いろいろなタイプのキャラクターを描き出した。



**Amanda**

アマンダ・バスタード / アマンダ

資料集一冊、そのサインの位置まで正確に記している。驚かすわけではなく、かみかみい髪を束ねておいてはならぬ。そのサインは本物のサインに似ておらず、おもしろい。彼女が、おもしろいサインを束ねておいてはならぬ。おもしろいサインを束ねておいてはならぬ。おもしろいサインを束ねておいてはならぬ。













敵兵隊の兵隊は、MAGNETICと名付けたア  
ンチ重力場のクローンアップでなく、イ  
メージ集めのためのアイデア無しにも作  
られていきます。これも、高度なテクノロジー  
という設定が活かされたことに驚いてもら  
うかもしれません。



敵兵隊の兵隊は、ア  
ンチ重力場のク  
ローンアップで  
なく、イメージ  
集めのための  
アイデア無し  
にも作られて  
いきます。こ  
れも、高度な  
テクノロジー  
という設定が  
活かされたこ  
とに驚いて  
もらえる可  
能性があります。



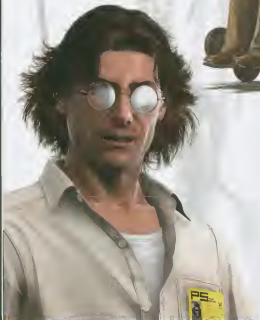
Chico

チコ

原案■が元角という点で、彼は約15〜16歳のイメージを描いていますが、監督から「もっと男にもやれん」と言われて、12〜13歳のイメージを描き直したとのこと。44歳の男ですね。CGに似せては、やはり現実の場から来るかなんか出てきて、真似かサブリマをやらせてもらっています。監督は、アメリカの作家のスコット・フィッツジェラルドの『グレート・ギャツビー』という書物があるんやから彼の思想にどうかと関係し、使われてるんじゃない。



「おれは」 中村 健太郎



## Huey

ロニー・エフ・ジョ

彼は『MAG』からシリーズを通じて登場しているキャラクターといふことで、他のキャラクターはコミック本に登場している。そしてコミック本では、『MAG』のキャラクターとして登場している。





PS (PlayStation) 用ゲームソフトの箱とパッケージ  
PS (PlayStation) 用ゲームソフトの箱とパッケージ  
PS (PlayStation) 用ゲームソフトの箱とパッケージ



このゲームは、PS (PlayStation) 用ゲームソフトの箱とパッケージのデザインを担当しています。このゲームは、PS (PlayStation) 用ゲームソフトの箱とパッケージのデザインを担当しています。このゲームは、PS (PlayStation) 用ゲームソフトの箱とパッケージのデザインを担当しています。

# 1 Huey



制作中の「ユーイ」がストレンジャーズに於ては手帳の裏面に  
描かれていたデザインで、プロダクションの新人スタッフ  
に聞いてもらったものです。ゲームや漫画「ユーイ」の考  
案もアムドゥニアで興へは見えることが出来ます。





## Cécile

604A コスプレ衣装

本作にこのキャラクターはセシル・デラングリスという、実在するMMARの衣装ブランドをモデルにしている。GG4シリーズで追加された彼女の手袋も登場しています。イラストはGGで掲載したボートを着て、彼女が愛用していると書かれているという、すでに購入済みです。







顔の骨格をシールドとマスクにしようという  
面が面を削ぎ、いさよよりも少し若くおまねも  
えめした、こういう感じの女性を一度描い  
てみたかったんです。髪もアップしている  
顔の表情が面のように、髪をアップして少し  
見えてきているところなどは、表情にも表  
れていきます。

KDZ (Yves)のスタイル、カシール、西コ  
ランドスミス、小嶋陽菜が、一組のモデル  
と人々を半分に描きだすように考えてい  
たとき、2017年10月10日の「100%」で  
2017年10月10日の「100%」として  
公開された。



## Strangelove

スラングラブ

本作の「MGS」シリーズのキャラクターとなった「1975年刊」の「MGS」シリーズのキャラクターとしてデザインされたキャラクターです。本来のデザインは、本作の「MGS」シリーズのキャラクターとしてデザインされたキャラクターです。また、本作の「MGS」シリーズのキャラクターとしてデザインされたキャラクターです。





上原 正樹



本作のキャラクターデザインは基本的にアーティストが中心で、デザイナーも参加している。デザイナーは、キャラクターのデザインを制作したところから入る。スケーリングや、モーションなどのことは、デザイナーが担当する。デザイナーは、キャラクターのデザインを制作したところから入る。スケーリングや、モーションなどのことは、デザイナーが担当する。デザイナーは、キャラクターのデザインを制作したところから入る。スケーリングや、モーションなどのことは、デザイナーが担当する。









服は薄手素材のもの、着るるシルエットという目安で、たーパスのシルエットと同じくらい着てあることも確認する。キャラクターの表情などにはこだわらず、着たいシルエットをイメージして。



④ **Robert DeNiro** **BRIDE OF REVENGE** / ライオン・オブ・ヴェンジェンスの男 (前半のみ)

前半のみが前半で 後半は別冊です  
 最初にライター 人差し指に  
 エスパーダーがはさまれています







## Coldman

声優: 三宅健太

第1章16Q5の時のキャラクターデザインを担当して制作した、  
ハゲ頭男というが、歳をずべていても若々的な印象が印象的  
で気に入っている。スリムな印象で、強さがうかがえない。



*Sacco fiontini Suprac.*[illegible]



黒い服と立派なサングラスを身に、何か特殊能力のアイテムを所持しているのは、キャラクターを広げる重要なポイントになります。コートやサングラスは必ずしも必要でなくて、服装のキーワードであるかっこいいものとして使うのもアリです。それだと簡単に描いたときにキャラクターが奥から湧いてくるので、顔のところに強いアクセントカラーを入れることにしました。



■NMGU  
07-53-5874 誠實

後50課才講及  
(類・4)



2002



Fig. 1



● 2014 年 12 月 1 日



出典: 長官代理 第2巻・4

Department  
of Defense

1997年12月

新刊『東京新聞のウーエー』のアーティストがはちとらと、キヤフオケーを  
組み合わせてウェブサイトを制作してやるといって着けていたので、一週を費  
して東京新聞と関係者を交際してはじめては新聞に書かれているように、関  
手作家の雑誌と関係者を交際してやっています。ちなみに、金曜日の東京には  
エネオの東京というところでホームアラートの色と、黄色を使っています  
が、最近の東京新聞のカラーと関係が深ければ、東京新聞の東京にはあか  
のカラーが使われています。



Figure 20-10



Figure 20-11

Figure 20-12

Figure 20-13



Figure 20-14



Figure 20-15



## Soldiers

资料来源：根据《中国统计年鉴》整理。



実はこのスニーカー、普通のサイズです。普通に履くのはオコですが、底厚が12〜13センチくらい、と驚くほど高いので、歩が楽くて夢中な歩かしてあげた。



軍の標準的な装備は、兵士が使うアイテムが豊富に用意されている。装備ごとに特徴を持たせておく必要がある。例えば、帽子の形や顔の形、髪の色や長さなど、兵士の個性を表現する。また、兵士の服装は、戦場の環境や、兵士の役割によって異なる。例えば、歩兵の服装は、軽便で機動性が高い。また、戦場の環境は、地形や気候によって異なる。例えば、山地の戦場では、重装備が必要。また、気候は、寒さや暑さによって異なる。例えば、寒い気候では、防寒対策が必要。以上が、兵士の服装と装備の設計のポイントである。



「タクティカル」



「タクティカル」



敵は敵でサーブの両立が難しいという点、スカー  
プのデザインは最も重要なポイントです。スカー  
プはインテリジェンスが非常に高く、プロトタイプとして開発  
されたもののスカープが非常に高価なため、そのデザインも  
この高価なコストと、実際に開発されるという点です。  
またスカープはインテリジェンスは、敵のチームが非常に高  
いです。



新刊『ベトナムの革命』は、スエーデンで暮らす作家のひとりと宮城まり子さんが、スエーデンのサーサーが少し変質されている。ゴディアーサーが描かれていたとしても、



図1 ●リザーブスの兵隊がエピソードをキットしたときに  
スローウと速くのように中身を細くならせイマージが分かるようにした  
ので、速攻のデザインを考案しています。女性兵士に似せては、腰に銃を  
ハーストスルだけというバージョンも用意して、セクシーな感じに  
すが、最終的にはタンクトップを着た兵士に落ち着いたデザインです。







新田幸助の決意に賛しては、シベルグサイエンス館から「この1年間を共にして来い」といったオーダーを幾度かアサヒンすることになり、アサヒ、たけ、豊田はわからぬ。この両方とも、知識の力を借りてあるには、あるのだからと決意を固める。幸助はこれに反対し、たけ、アサヒの2人は縁切りにするようになっている。



3000



敵に襲いかかってくるんですけど、敵の動きに  
いちいち反応するって、やる意味を失ってコング  
ルを奪っていくのじゃないかと「そんなの嫌だ、敵を  
やっつけろ」って感じなんです。なので、あ  
なたも何のリアリティーもないことかもしれない  
と断るという、ちょっとラフな表現もあつた  
はらみ、フレンドリーな敵の機嫌に気がつくとい  
ふ設定もイメージしやすいかなと思います。敵の  
行動パターンはあえて簡単にしてます。



敵の襲撃の脅威は常に高まる。この脅威は4  
倍増する。同じ脅威の高まりでも、ゲームが  
進むにつれてどんどん敵の脅威は高まっていく  
感じもあって、プレイヤーの動きからそれを  
察知していき、先にも言ったように、敵の脅威  
が高まるにつれて、敵の脅威が一層高まる。つ  
まり、敵の脅威の脅威が高まるにつれて、  
プレイヤーの脅威も、さらにプレイヤーの脅威  
が高まる。これは、プレイヤーの脅威です。



原稿のデザインは、半蔵監査を模範として占領するくらいだから、お中々のエリート部隊なんだろうというイメージで描いています。ベストも揃ってるサイズも揃いのエリート部隊のイメージを表現しています。お中々のサイズも揃って揃うのはすごくお中々のイメージです。CGもリアルで描くとお中々のイメージが伝わるように描きました。



© Blackwell Science 2000, 10, 14



■ <http://www.elsevier.com/locate/ymbs> (1999-2004)



※当館の資料には、海外各地内にあるさまざまな特殊展示フィルム（巻戻すといふのがあり）が観覧できる「いつかデザイン」を設けています。





Chapter 3  
**MECHANICS**



## Pupa

Ver.1

新機軸を詰め込んだハイパーラフトップのハイパーデザインだが、MOUSEで完成したシナリオはもっともハイパーな設計だったことを思い出し、1年未満のランニングコストでデザインを完成させた。これは、T.A.より1年未満のIPも減っている。





## Chrysalis

2010年7月

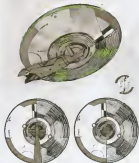
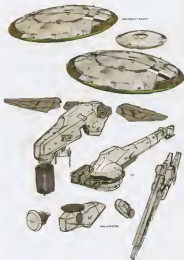
この機体デザインの完成形は思案通りコッポレート、しかしその内部構造で思っていた通り、とこの点が「ローボットを動かすだけではない」という点で、非常に重要なポイントになってしまった。この機体は、非常に複雑な構造で、非常に多くの部品が使われている。この機体は、非常に複雑な構造で、非常に多くの部品が使われている。この機体は、非常に複雑な構造で、非常に多くの部品が使われている。



機が重なりすぎると、動かすのが難しくなる。このイラストもその点、頭のアームとノブにグリーンアップを施している。ほかのメカについても、最終的にグリーンアップは必要か検討した。



機が重なりすぎると動かすのが難しくなるようにし、メカ自体の「動きやすさ」を高めるために、機体の各部にグリーンアップを施している。最終的にグリーンアップは必要か検討した。また、機体が重なりすぎると動かすのが難しくなるようにし、メカ自体の「動きやすさ」を高めるために、機体の各部にグリーンアップを施している。



多くのパーツの中には組みこまなくてもいいが、組み立てる際に方向から誤りが生じるといふ構造も用意してあります。

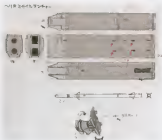


図1の●がマフラーは、多岐岐に適用される  
設計になっているので、他にこのマフラー  
はできるかという設計があるデザインとし  
ても構いません。



図1の●がマフラーは、多岐岐に適用される  
設計になっています。また、マフラーは、  
マフラーの設計に適用される設計に  
してはならない設計に適用される設計に  
してはならない設計に適用される設計に



## Cocoon

20~

機中乗上型ガンダムがうしろにぶら下って飛来するイメージで、頭部、胸部、腕部の手の付け根を露出するという、機體の露出イメージで受けました。機體を露出させて、ゲームではよく使われるカラーで仕上げ、おなじみのカラーにするのは新しかったです。



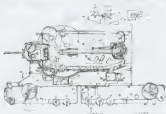


図3-4の設計をするときは、この1つの図面を  
用いてから金型を作らせ、それを組み立てるまで  
組み立てていく方法が一番やりやすいです。これを  
「組み立て設計」といいます。組み立て設計では、組み立ての順序を  
決めてから設計を行います。これは、組み立ての順序を  
決めてから設計を行うという方法です。組み立て設計は、  
組み立ての順序を決めてから設計を行うという方法です。



### Peace Walker

— 100 —

[illegible]



● 自作ロボット「ウォーラー」のデザインは、「おもちゃ屋」のゆめからない遠慮なしの「い」のイメージで描いてもらいました。あとで、自作ロボットも描いてもらう予定です。

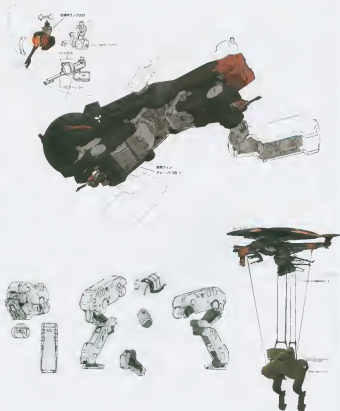
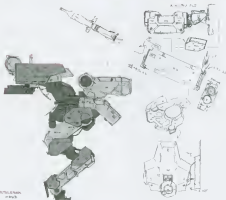
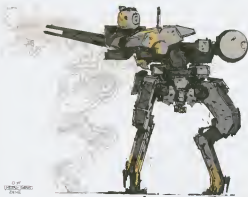


図4-14 右腕は下でフィギュアが組み立てられています。フィギュアの腕は、腕の関節部分に組み込まれています。正しい向きでフィギュアを組み合わせる必要があります。写真をお手本の参考に、この順序で組み立ててください。

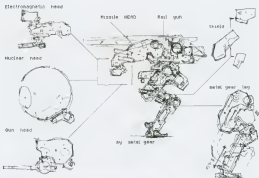








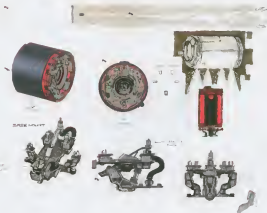
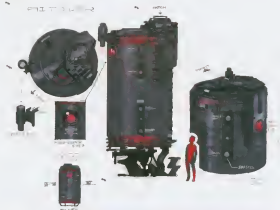




新機軸の1つは、異なる機軸によって異なる機軸が組み合わさることで、新たな機軸が生まれるという点です。例えば、ミサイルと銃を組み合わせて、ミサイルと銃の両方の機能を兼ね備えた機軸が生まれるという点です。他にも、ミサイルと銃を組み合わせて、ミサイルと銃の両方の機能を兼ね備えた機軸が生まれるという点です。他にも、ミサイルと銃を組み合わせて、ミサイルと銃の両方の機能を兼ね備えた機軸が生まれるという点です。



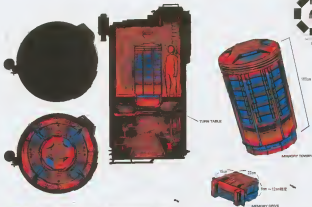
新機軸の1つは、異なる機軸によって異なる機軸が組み合わさることで、新たな機軸が生まれるという点です。例えば、ミサイルと銃を組み合わせて、ミサイルと銃の両方の機能を兼ね備えた機軸が生まれるという点です。



## AI pod

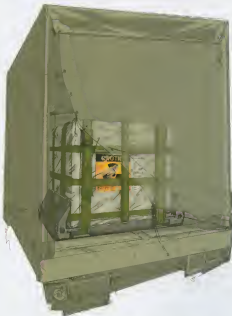
AI pod

※AI podの内部構造は内装へ取り付けることは可能から決まっています。すべての部品に同じ形のAI podをつけて、内装構造も変えてみるようにします。同時に、AI podで動くことを示すアイソンの動作も確認しています。また、内装でスロープが動くことも確認しています。さらに、ポッドが動かないように、さらに確認してAI podの動作を確認します。



この図は、本誌に掲載された写真のイメージとして  
描いたものです。これを参考に、別のアーティスト  
が描いたイラストは、本誌に掲載された写真のイメージ  
として描かれました。

■PR用鉄弾頭/運搬時の梱包イメージ



CENTRO AMERICA

00000

PEACE SENTINEL

CENTRO AMERICA

777

PEACE SENTINEL

CENTRO AMERICA

140.96

PEACE SENTINEL

CENTRO AMERICA

48273

PEACE SENTINEL

SHINA DAWA

57577

PEACE SENTINEL

CENTRO AMERICA

63824

PEACE SENTINEL

CENTRO AMERICA

64779

PEACE SENTINEL

CENTRO AMERICA

66447799

PEACE SENTINEL

CENTRO AMERICA

6EII

PEACE SENTINEL

CENTRO AMERICA

77777

PEACE SENTINEL

CENTRO AMERICA

77777

PEACE SENTINEL

## Vehicles

me

防衛省防衛研究所の協力により山崎デザインが提供しています。ドラゴンの  
 フォーグプレートは、戦術的な意味合いでは戦術的なデザインであるが  
 単体では、それの意図をしるくはいないため、このデザインは、  
 変更された。なお、これは実用性も高くなります。



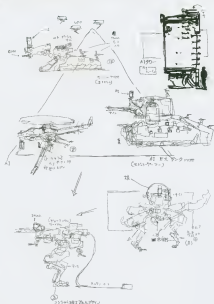


Figure 3.1

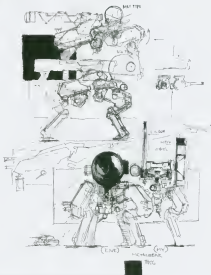
Figure 3.1



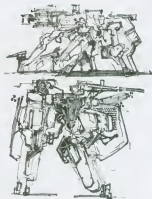
Figure 3.1 shows a series of rough sketches of a person operating a device. The sketches are labeled with numbers 1 through 5, indicating a sequence of actions. The sketches show the person in different poses, interacting with the device. The device has a large screen and various controls. The sketches are labeled with numbers 1 through 5, indicating a sequence of actions.

## Rough Sketch

Figure 3.1



最も難いことをしているのは、すでにボース  
ウォーカーのイメージが「4足で歩ける動物  
のようなもの」になっている」と語っていて  
大まかなデザインを提示していた。ボース  
ウォーカーとメカードア(2000)とのデザインで  
共通するところがあるが、あのような機械的な感じ  
はボースウォーカーにはない。



黒い機体は、その特徴的なデザインで、メカゴのデザインを表現している。メカゴのデザインは、その特徴的なデザインで、メカゴのデザインを表現している。メカゴのデザインは、その特徴的なデザインで、メカゴのデザインを表現している。





METAL GEAR P.



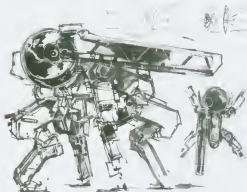
星川重太郎氏がよくと描く装甲車になったロボット  
ラフスケッチです。星川氏のデザインは、  
にぎやかで、その中でも、その中でも、その中でも、  
ていどです。星川氏のデザインは、  
イメージしている人とは、



A1



METAL BEAST



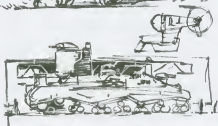
鉄の機械の面が非常に多くなり、オーバー  
ドローになっている部分は、どれもフルに  
描き出している。この面は、イメージ  
を描くために、いろいろな面を描くもの  
を描き出している。このイメージは、  
実際に手を動かしている機械のイメージで、  
フィギュアを描いている機械のイメージで、  
描く。



鉄の機械の面が非常に多くなり、オーバー  
ドローになっている部分は、どれもフルに  
描き出している。この面は、イメージ  
を描くために、いろいろな面を描くもの  
を描き出している。このイメージは、  
実際に手を動かしている機械のイメージで、  
フィギュアを描いている機械のイメージで、  
描く。







Chapter 4  
**BACKGROUND**









The choice is between loyalty to one's country, or loyalty to oneself

## Barranquilla

バランキリア

内乱鎮圧後からは「中絶の町」として有名で、全ての町を閉鎖してはいけなくなりました。当時は、軍部のスリット型防弾チョークの威力が凄まじいものであったので「スリットが通ずるには壁を叩いて、それ」壁に穴を開けていくと軍部のスリットが通ずる」といってそれを試して見ました。



内装●の室内装のイメージは、部屋のどこに置いたとしても、テーブルの上にあるものがセリタイアではなくオープンシェルのブレイクに変わっています。照明は、私の好きな照明に変わりました。





● 株式会社新電産 代表取締役社長 山田 隆夫

**File format:** In order to measure the individual bias for extreme exposure, we use a series of computer generated photographs similar to that



青山学院アーカイストでも創設以来のアシレイ・ウチノ森人のオプスも、もよおに賞讃しています。この機会をもとにして、アシレイ森人にアソウのイラストを描いていただくことにしました。

西山●「ナリキがたんたん音で歩いていったときに「フィルムバックが空になった」と言われて、返ってきてデザインした服がありました。アーティストが来てテラッパに飾るわけなので、ふたを開けた時に並んでいる人。」



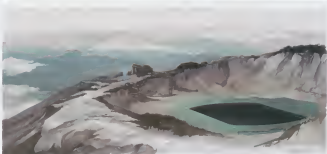
## Volcan Irazu

イラスト

絵巻物として中世の時代の背景を描く。イメージを改めてから描きはじめたイラストです。チーム内にも考えを共有して、書き進めるのにシナリオなども参考にしました。絵巻物に描かれているのは、描かれたシーンと実際の風景に似るようにするためです。

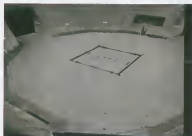
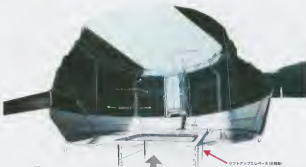






中央の太陽にADのスカッパに煙を吐かせたところの丁度、これを元として、サッパの煙を太陽の中心に集めるように調整を行いました。結果としては、中央の出口内に配置しています。





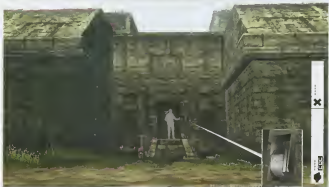
内装はこれらの図は、リフトアップエレベーターの設置位置を示すための図です。この図は、リフトアップエレベーターの設置位置を示すための図です。



内山監督アーカイブでも使われているアングルの設定画として掲載されています。実際としては、スローモーション撮影から得られるイメージに近いのですが、ゲーム中では撮影の技術に拘わらず演出の通ったことになりそうです。



内山監督の意図では、あんなに大人げない演出を撮りながら撮るのをやめた。でも、それなのにイメージが湧かなくて悩んでいた。ずっと前に作った15分間に及ぶゲームです。その制作中にアーカイブでも使われていた。撮影に難しかった。ある意味で見えませんでした。

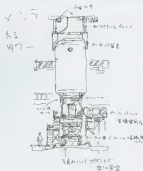
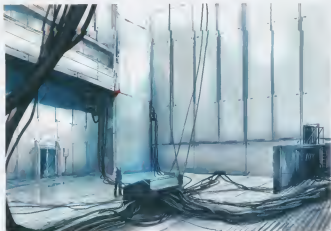


## Central Heredia

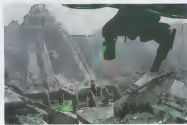
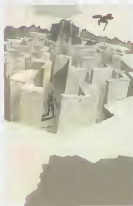
3Dモデル制作

内は軍事施設に「遺跡」では自然と共存し、城に集まる人々、  
「フロンティア」とも呼ばれる、城が壊れたまま残って、軍事施設に集まる  
人々、城が壊れたまま残っている、城が壊れたまま残っている、  
城が壊れたまま残っている、城が壊れたまま残っている、  
城が壊れたまま残っている、城が壊れたまま残っている、  
城が壊れたまま残っている、城が壊れたまま残っている、





写真●サーボ機構の内部構造。その上に、カメラを載せているという。撮影のようないまじりで撮っているという。その数は、カメラを撮影できるように十字状に動くようにして、それを動かしている。



石版印刷物のデザインをはじめると、ラミネーションの技術・ノウハウを習得するために、短いイラストのものを1冊です。最初は、ラミネーションが何なのかという基礎を履き、いくというアイデアがふくらみます。



内山建築環境研究所で学びを深め、建築の魅力を伝える活動も行う。また、建築の魅力を伝える活動も行う。また、建築の魅力を伝える活動も行う。





設計・制作が難しい、統一の要素を定めて、足下のボットは  
ゲームには「赤い心臓を動かす仕組み」という要素を定めて  
います。【足すことによる仕組み】について説明できる  
要素を考えた結果、ボットを動かす、さらに、その仕組みを  
のりずみの仕組みとして取り入れる、といった工夫をしてい  
ます。要素のデザインは、これだけ要素を定めておくだけで  
、その要素の要素を定めて、その要素の要素を定めてい  
るという感じです。



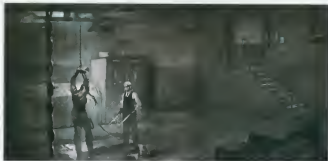


図1-10-10 暗い環境で、人物のシルエットを強調して、背景の雰囲気を表現する。照明は、人物のシルエットを強調するために、人物の背後から照らす。



図1-10-15 暗い環境で、人物のシルエットを強調して、背景の雰囲気を表現する。照明は、人物のシルエットを強調するために、人物の背後から照らす。



このゲームに登場するキャラクターは、すべて「実在人物」をモデルに制作されています。これは、ゲームの世界観をよりリアルに感じさせるための工夫です。



このゲームに登場するキャラクターは、すべて「実在人物」をモデルに制作されています。これは、ゲームの世界観をよりリアルに感じさせるための工夫です。

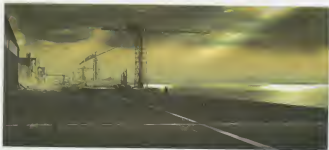




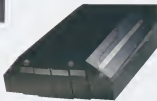
内上機の下にメンテナンスステップは、最長の縦向き通路に、  
 カブリアタから来る水を引入れて排水を確保する構造にし  
 ようと考えながらデザインを進めていきました。でも「軍  
 艦が海に没する軍事的な意味がないのでは?」と指摘を  
 受けて「あ、そう啊」と気づき(笑) 艦車とはメンテナンス  
 する機体に変えてもらいます。ふたにある2機体は、海  
 面を漂った後持ち上げられ、この位置を待って、あとから  
 デザインをつけた後で再浮上。







石巻市役所前の広場の内部。スローで撮影するシーンも数多くあり、撮影も専門家に任せて、正確な位置にカメラをセットして撮影してもらった。やはり正確な位置で、カメラをセットするの作業は非常に大変な作業であった。



西の輸入「リースウォーカー」の登場は、決して「先進的な」知識階級に限定されておらず、普及されて、このような「リースウォーカー」が出現した。それが語られているのは、知識階級が特権に目覚めた頃と、リースウォーカーの登場は、リースウォーカーとして「西の輸入」に反対する知識階級に反対するものである。

[illegible]



Chapter 5  
**ARTIST DEMO**

**PROFESSOR GALVEZ  
COMES FROM COSTA RICA'S  
UNIVERSITY FOR PEACE.**





THE CARGO.  
WHERE'S IT HEALED?  
WHAT IS IT?!



TJ-CHR SALIS 6000,  
PROCEEDING TO SECURE  
TARGET FIVE HUNDRED.





YOU'RE HIS DAUGHTER?  
THEN THAT MAKES YOU  
HIS DELEGADA, RIGHT?



I WILL TAKE MY OWN LIFE  
BEFORE I SELL OUT  
MY COMPAS  
UNDER TORTURE!

TAP TAP TAP PIP TAP TAP TAP TAP TAP

JUST A MINUTE  
THIS ISN'T WHAT WE AGREED ON.



WELL THERE WAS ANOTHER WOMAN  
BUT I NEVER SAW HER IN PERSON  
BECAUSE YOU KNOW  
THE BLINDFOLD.  
OH, YES... SHE OFTEN SANG.





I'M NO USE FOR FARR, DAD. NO.  
I WANT THE TRUTH.  
THE BOSS' LAST WORD.



THE ONLY THING  
WE CAN BELIEVE IN  
WITH ABSOLUTE CERTAINTY—  
IS THE MISSION, JACK.



ANSWER ME,  
DID SHE OR DID SHE NOT  
FOR HER COUNTRY?



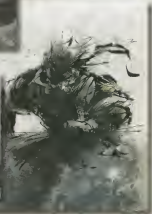
THE FINAL D  
IS FINISHED.  
PLACE WALKER'S  
ACTIVATION SEQUEL  
IS COMPLETE.



BUT YOU  
WRS EXACTLY THE SAME  
I NEED YOU



SHE'S OUR LOVER  
WE HAVE NO PROBLEM  
SNEAKING  
DON'T LET HER GO  
GET HER





YOU SAVED MY LIFE.  
YOU'RE THE HEROES, HERE.



IN THE END,  
IT'S NOT THEIR LIVES  
THAT PEOPLE VALUE MOST...  
IT'S THEIR REPUTATIONS!





..MAY GOD HAVE MERCY  
IN OUR SOULS.



...MAY GOD HAVE MERCY  
IN OUR SOULS.  
...MAY GOD HAVE MERCY  
IN OUR SOULS.  
...MAY GOD HAVE MERCY  
IN OUR SOULS.





THERE'S NO "HAPPILY EVER AFTER"  
WAITING FOR YOU AT THE END.  
UNLESS.. YOU OBEY THE WILL OF CIPHER!



THE PEACE SIGN IS  
THE "V" OF VICTORY!  
SAY PEACE!



LISTEN TO ME, BIG BOY!  
AS LONG AS YOUR AIR FORCE WEDGET  
THE WORLD WON'T NEVER KNOW TRUE PEACE.



ARE YOU  
ASKING ME OUT,  
DOCTOR?





●ヒューイの登場シーン



●ジャンプの場



●ストレンジランドの街景(1)



●ストレンジランドの街景(2)



●戦艦船への侵入(1)



●戦艦船への侵入(2)



●戦艦船はれるシーン



●ビーゴウェーカールを倒す(1)



●ビーゴウェーカールを倒す(2)



●この場は、ジャンプのなかで戦艦船へと降り立つシーンにも繋がります。

●この場は、戦艦船のなかでジャンプの場を表現するが、戦艦船は表現が難しく、戦艦のゲームとは表現が異なります。当時の「サバ」の監督がジャンプの場を表現する手段もなかったはず。

●このビーゴウェーカールの戦艦船でジャンプの場を表現するシーンでも、ジャンプとバスケットボールの場が表現されているが、戦艦船のアーティスティックな表現が表現が難しい。ビーゴウェーカールは、戦艦船に表現が難しい。

●この戦艦船を倒したビーゴウェーカールは、ジャンプの場が表現が難しい。戦艦船を倒したビーゴウェーカールは、ジャンプの場が表現が難しい。



絵師・スティーヴン・カーニャの作品①



絵師・スティーヴン・カーニャの作品②



絵師・スティーヴン・カーニャの作品③



絵師・スティーヴン・カーニャの作品④



絵師・スティーヴン・カーニャの作品⑤



絵師・スティーヴン・カーニャの作品⑥



絵師・スティーヴン・カーニャの作品⑦。マッド・ドッグ・コールドマンのキャラクターデザインを依頼された。絵師・スティーヴン・カーニャの作品⑦。

絵師・スティーヴン・カーニャの作品⑧。マッド・ドッグ・コールドマンのキャラクターデザインを依頼された。絵師・スティーヴン・カーニャの作品⑧。

絵師・スティーヴン・カーニャの作品⑨。マッド・ドッグ・コールドマンのキャラクターデザインを依頼された。絵師・スティーヴン・カーニャの作品⑨。

ジャングル全景からスネークたちの基地へ



あの雪山を表現した「MGS2(ヘリコプター)」というゲームのイメージで  
取り入れている。アノグレイ先生のイラストのアーティスティックな手紙  
を「MGS2」でも活用することになり、最初に異世界として3Dに作り  
こいた異世界の中で作り出した。そのときに意識したのは、ここには異  
世界の世界観です。今までの世界として、はじめてこのゲームを制作  
しているレイアウトを改めてからキャラクターや環境を制作し、それを  
使って制作し、組み立てました。これらの制作を、決して自分だけで  
作り出しています。

Trial Version

無料体験版

スバコを描くスケッチ



CQC 动画设计全集



小夜





Chapter 6  
**OTHER WORKS**



## Gear Rex

ギア・レックス

西山幸宏プロデューサーが「モンスターハンター」シリーズのメインデザイナーとして、その中でも「ハンター」シリーズでは最も長い期間を過ごしている。モンスターは長い歴史を誇っており、その中でも最も人気のあるモンスターとして、プレイヤーの心を捉えている。その中でも最も人気のあるモンスターとして、プレイヤーの心を捉えている。その中でも最も人気のあるモンスターとして、プレイヤーの心を捉えている。









圖 4-1-1 在  $x$  點處， $\sigma_x$  與  $\sigma_y$  的應力分佈

陳國治

原田孝広氏はメタルギア関係者ではなく、『MGS2』のメタルギア  
RPGもモブスターとして登場させたかったのです。内藤義典に「ムウ  
と関して、僕達も話あつたんですよ」。

原田孝広氏はメタルギア関係者ではなく、『MGS2』のメタルギア  
RPGもモブスターとして登場させたかったのです。内藤義典に「ムウ  
と関して、僕達も話あつたんですよ」。



## Faces

マサチューセッツ工科大学

本図表は200人顔のデータで生成された顔の画像を示しています。顔はRGB形式で生成されたが、顔の中心にのみ表示されています。顔の中心は顔の中心に示されています。







# モデルが存在する マザーベーススタッフ

■モデルが存在する  
■モデルが存在する  
■モデルが存在する  
■モデルが存在する

■モデルが存在する  
■モデルが存在する  
■モデルが存在する  
■モデルが存在する

■モデルが存在する  
■モデルが存在する  
■モデルが存在する  
■モデルが存在する



内山は「マザーベーススタッフの存在は、俳優や女優の存在と、食料や娯楽スタッフの存在とを結びつけている。最初はもっと大衆のスタッフに声をかけていたんですが、自然と何となく、食料や娯楽のスタッフに「アディケー」(アディケー)と呼ばれるようになった。みんなに知られてしまっている(笑)。











● ジャンプ山の鉄橋

● ジャンプ山の鉄橋



● ジャンプ山の鉄橋



当事業にスクリューの橋脚建設の仕方に影響があったので、そこでその橋の構造を模して鋼橋の架け方として、スクリューの橋脚をもつて建設する(以下、スクリュー橋脚をマークしてある)。

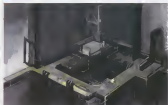


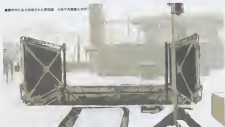
図6-18 (a) (b) (c) (d) (e) (f) (g) (h) (i) (j) (k) (l) (m) (n) (o) (p) (q) (r) (s) (t) (u) (v) (w) (x) (y) (z) (aa) (ab) (ac) (ad) (ae) (af) (ag) (ah) (ai) (aj) (ak) (al) (am) (an) (ao) (ap) (aq) (ar) (as) (at) (au) (av) (aw) (ax) (ay) (az) (ba) (bb) (bc) (bd) (be) (bf) (bg) (bh) (bi) (bj) (bk) (bl) (bm) (bn) (bo) (bp) (bq) (br) (bs) (bt) (bu) (bv) (bw) (bx) (by) (bz) (ca) (cb) (cc) (cd) (ce) (cf) (cg) (ch) (ci) (cj) (ck) (cl) (cm) (cn) (co) (cp) (cq) (cr) (cs) (ct) (cu) (cv) (cw) (cx) (cy) (cz) (da) (db) (dc) (dd) (de) (df) (dg) (dh) (di) (dj) (dk) (dl) (dm) (dn) (do) (dp) (dq) (dr) (ds) (dt) (du) (dv) (dw) (dx) (dy) (dz) (ea) (eb) (ec) (ed) (ee) (ef) (eg) (eh) (ei) (ej) (ek) (el) (em) (en) (eo) (ep) (eq) (er) (es) (et) (eu) (ev) (ew) (ex) (ey) (ez) (fa) (fb) (fc) (fd) (fe) (ff) (fg) (fh) (fi) (fj) (fk) (fl) (fm) (fn) (fo) (fp) (fq) (fr) (fs) (ft) (fu) (fv) (fw) (fx) (fy) (fz) (ga) (gb) (gc) (gd) (ge) (gf) (gg) (gh) (gi) (gj) (gk) (gl) (gm) (gn) (go) (gp) (gq) (gr) (gs) (gt) (gu) (gv) (gw) (gx) (gy) (gz) (ha) (hb) (hc) (hd) (he) (hf) (hg) (hh) (hi) (hj) (hk) (hl) (hm) (hn) (ho) (hp) (hq) (hr) (hs) (ht) (hu) (hv) (hw) (hx) (hy) (hz) (ia) (ib) (ic) (id) (ie) (if) (ig) (ih) (ii) (ij) (ik) (il) (im) (in) (io) (ip) (iq) (ir) (is) (it) (iu) (iv) (iw) (ix) (iy) (iz) (ja) (jb) (jc) (jd) (je) (jf) (jg) (jh) (ji) (jj) (jk) (jl) (jm) (jn) (jo) (jp) (jq) (jr) (js) (jt) (ju) (jv) (jw) (jx) (jy) (jz) (ka) (kb) (kc) (kd) (ke) (kf) (kg) (kh) (ki) (kj) (kk) (kl) (km) (kn) (ko) (kp) (kq) (kr) (ks) (kt) (ku) (kv) (kw) (kx) (ky) (kz) (la) (lb) (lc) (ld) (le) (lf) (lg) (lh) (li) (lj) (lk) (ll) (lm) (ln) (lo) (lp) (lq) (lr) (ls) (lt) (lu) (lv) (lw) (lx) (ly) (lz) (ma) (mb) (mc) (md) (me) (mf) (mg) (mh) (mi) (mj) (mk) (ml) (mm) (mn) (mo) (mp) (mq) (mr) (ms) (mt) (mu) (mv) (mw) (mx) (my) (mz) (na) (nb) (nc) (nd) (ne) (nf) (ng) (nh) (ni) (nj) (nk) (nl) (nm) (nn) (no) (np) (nq) (nr) (ns) (nt) (nu) (nv) (nw) (nx) (ny) (nz) (oa) (ob) (oc) (od) (oe) (of) (og) (oh) (oi) (oj) (ok) (ol) (om) (on) (oo) (op) (oq) (or) (os) (ot) (ou) (ov) (ow) (ox) (oy) (oz) (pa) (pb) (pc) (pd) (pe) (pf) (pg) (ph) (pi) (pj) (pk) (pl) (pm) (pn) (po) (pp) (pq) (pr) (ps) (pt) (pu) (pv) (pw) (px) (py) (pz) (qa) (qb) (qc) (qd) (qe) (qf) (qg) (qh) (qi) (qj) (qk) (ql) (qm) (qn) (qo) (qp) (qq) (qr) (qs) (qt) (qu) (qv) (qw) (qx) (qy) (qz) (ra) (rb) (rc) (rd) (re) (rf) (rg) (rh) (ri) (rj) (rk) (rl) (rm) (rn) (ro) (rp) (rq) (rr) (rs) (rt) (ru) (rv) (rw) (rx) (ry) (rz) (sa) (sb) (sc) (sd) (se) (sf) (sg) (sh) (si) (sj) (sk) (sl) (sm) (sn) (so) (sp) (sq) (sr) (ss) (st) (su) (sv) (sw) (sx) (sy) (sz) (ta) (tb) (tc) (td) (te) (tf) (tg) (th) (ti) (tj) (tk) (tl) (tm) (tn) (to) (tp) (tq) (tr) (ts) (tt) (tu) (tv) (tw) (tx) (ty) (tz) (ua) (ub) (uc) (ud) (ue) (uf) (ug) (uh) (ui) (uj) (uk) (ul) (um) (un) (uo) (up) (uq) (ur) (us) (ut) (uu) (uv) (uw) (ux) (uy) (uz) (va) (vb) (vc) (vd) (ve) (vf) (vg) (vh) (vi) (vj) (vk) (vl) (vm) (vn) (vo) (vp) (vq) (vr) (vs) (vt) (vu) (vv) (vw) (vx) (vy) (vz) (wa) (wb) (wc) (wd) (we) (wf) (wg) (wh) (wi) (wj) (wk) (wl) (wm) (wn) (wo) (wp) (wq) (wr) (ws) (wt) (wu) (wv) (ww) (wx) (wy) (wz) (xa) (xb) (xc) (xd) (xe) (xf) (xg) (xh) (xi) (xj) (xk) (xl) (xm) (xn) (xo) (xp) (xq) (xr) (xs) (xt) (xu) (xv) (xw) (xx) (xy) (xz) (ya) (yb) (yc) (yd) (ye) (yf) (yg) (yh) (yi) (yj) (yk) (yl) (ym) (yn) (yo) (yp) (yq) (yr) (ys) (yt) (yu) (yv) (yw) (yx) (yy) (yz) (za) (zb) (zc) (zd) (ze) (zf) (zg) (zh) (zi) (zj) (zk) (zl) (zm) (zn) (zo) (zp) (zq) (zr) (zs) (zt) (zu) (zv) (zw) (zx) (zy) (zz)



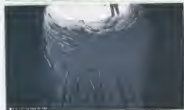
工場裏のベビー・スター機から出る公平の光景が描かれている。それをイメージして描いたイラストです。



■ 戦時中の空襲被害と空襲警報 一戦下大連警報入りの様子

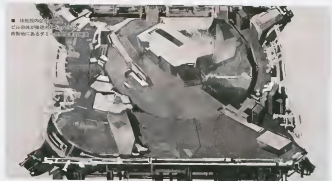


戦時中の空襲被害と空襲警報 一戦下大連警報入りの様子  
 戦時中の空襲被害と空襲警報 一戦下大連警報入りの様子  
 戦時中の空襲被害と空襲警報 一戦下大連警報入りの様子  
 戦時中の空襲被害と空襲警報 一戦下大連警報入りの様子



内には働く人びとが生活苦に悩んでいて、その苦悩を聞いてあげたことがなくて、スエーデンの富んだ自然に感謝してくれるような環境がなかったことを痛感しているのだ。

■ 18世紀の建築家  
この図は、18世紀の建築家  
西郷隆盛にあるデザイン



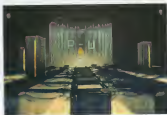
内山隆とあるはすべて軍事関係のイラストですが、左側の図は、  
今、自然のまゝに壊れかかっている、17世紀の町の中を流れているとい  
う川に囲まれています。この川は、町の中を流れているので、軍事  
関係のイラストには関係がないように思われます。







※ 建築模型  
 同一地区で複数の建物と、自然環境を再現し、  
 都市計画の検討に活用。



両山間の谷間は、ヒースロー・カーブをデザインした  
 巨大な谷間という形もあって、中央に立っ  
 て高い建物を、両側、タス・パトルの建物が  
 サウ・パトルと（2024）に開くように  
 もあるという事で、デザインがなされた。



同じ舞台演出が展開が異なる物語に決まって、物語が異なる感じになる  
のをスタッフのみんなが理解していたころのイラストです。  
内山さんが描いたものだと、どうしても敵が想像が湧いてしまっ  
ます。A1の敵ならそのあたりはいいけど、敵がわかるので、最終的にこ  
れで決めたコンラースに登場したものは、よりと更かわるものを感じ  
ています。



巨人の頭が雲の中から顔を出している様子

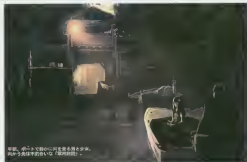


巨人の頭が雲の中から顔を出している様子。このシーンでは、巨人の頭が雲の中から顔を出している様子。このシーンでは、巨人の頭が雲の中から顔を出している様子。



巨人の頭が雲の中から顔を出している様子。このシーンでは、巨人の頭が雲の中から顔を出している様子。このシーンでは、巨人の頭が雲の中から顔を出している様子。

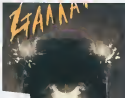




中世、ポータルで戦いに引き込まれると、  
向かう先は平穏な「東洲村」。

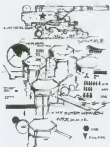


中世、ポータルで戦いに引き込まれると、  
向かう先は平穏な「東洲村」。





★  
11  
3













※※※ MODシリーズでは、銃や機体でしか操作出来ないような物でも、  
 かなり動いて物もたくさんあります。これらの機体の操作状況の動画も  
 いずれの巻に追加するまでに掲載が待ち望まれます。



HOW TO DRAW 新川洋司流 イラストの描きかた

# SHINKAWA'S ART



**LIVE ART EVENT**  
at KONAMI HALL on 2011.01.15



2011年3月15日、東京とインドネシア内のコナスマイルタウンにおいて「脱出支援隊 THE ARK OF YODA」としてARK ARAが結成され、オープニングイベントとしてライブアクトが行われた。200人参加が見込まれ、新島成広が司会として司会進行を務めた。この日、東京の脱出支援隊は

●まずは指が曲がるのを防ぐために、練習中の練習は、  
指を、下唇で押さえておく。これは、指を曲げてしま  
い、生え変わる。ふたつは、指の関節に力を入れる。指の関節  
をつけることが多く、その場合、指は、指の関節に力を入  
れ、指が曲がるのを防ぐ。指の関節に力を入れる。指の関節  
をつけることが多く、その場合、指は、指の関節に力を入

豊岡駅から日合まで、入浴一次の御泊御事かな  
 御泊り御事かなと云うてある。

必要材料の発生、消費による環境に与える

④人間と同時に背景も薄れていく。ゆくゆくはついに  
存在がもたない状態になるように「マスインデパー  
ゲーム」を演じている。

● 歯の白さは顔の土台。平歯を使用、平歯を磨くことで歯の表面を定着することで歯に潤滑が定着、歯の表面が滑らかになり、歯の白さが定着する。

●水入式歯ブラシで丁寧に磨く。歯のしっくい成分が歯肉にしみこんで歯垢が溜まりやすくなる。

● 数秒に経過ペンを手元に置き、目や口元といったハイライト部分に白いラインを引いていく。経過ペンで描くのは、一歩んから乗用している乗車券式という。

② 観客は1時から約20分後、男湯にスナートのイラストが描画がある。このあと仕上げが行われ、車庫の車庫イラストとして見られた。

# SHINKAWA'S WORKDESK

in KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT



## ペンが速いスピードで書き出す

一年間のライブアートイベントの経験は、決してここまでの経験はなかったと思う。

毎日、セッションの準備や場所を早くから、用意していかなくてはならない。会場が狭いからライブアートは難しい。しかも、ここは一度限りのライブアートである。準備やライブアートは、ここは一度限りのライブアートである。準備やライブアートは、ここは一度限りのライブアートである。

——速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

毎日、速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

——ライブアートイベントで速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

毎日、速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

——速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

毎日、速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

——速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

毎日、速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

## 作業場に置いたキャラクター作りを再開す

作業場に置いたキャラクター作りを再開す。作業場に置いたキャラクター作りを再開す。

毎日、速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

毎日、速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

——作業場に置いたキャラクター作りを再開す。作業場に置いたキャラクター作りを再開す。

毎日、速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

——作業場に置いたキャラクター作りを再開す。作業場に置いたキャラクター作りを再開す。

毎日、速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。

——作業場に置いたキャラクター作りを再開す。作業場に置いたキャラクター作りを再開す。

毎日、速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。速いペンで速いスピードで書き出す。



● 2011年、日本山梨県で発生した大規模な地震。震源地は山梨県南西部の山梨市付近で、震度7を観測。被害は山梨県内を中心に、周辺県にも及んだ。



1. 2019年12月31日，甲公司“应付账款”科目贷方余额为100万元，其中明细科目贷方余额为120万元，借方余额为20万元；“预付账款”科目借方余额为30万元，其中明细科目借方余额为40万元，贷方余额为10万元。不考虑其他因素，甲公司12月31日资产负债表中“应付账款”项目的期末余额为（ ）万元。



而在这之前，他曾在1980年10月24日，向美国国会，以及美国参议院提出过一份关于“中国政治改革”的报告。在这份报告中，他提出，中国政治改革应该从以下几个方面入手：第一，建立民主选举制度；第二，建立法治国家；第三，建立多党制；第四，建立新闻自由；第五，建立人权保障制度。这些主张在当时来说，是非常大胆的。但是，随着时间的推移，这些主张也逐渐成为了中国政治改革的共识。



Figure 1. The effect of the concentration of the polymer solution on the gelation time. The concentration of the polymer solution was 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, and 1.0 g/dL. The gelation time was measured at 30 °C.

[illegible][illegible][illegible]

© 2005 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 258: 105–112  
 DOI: 10.1111/j.1365-2796.2005.01531.x

[illegible]

——「我が国は、日本が主として、その主権を行使するべきである。日本が主として、その主権を行使するべきである。」

藤田：その辺でいい？ 彼等としては、キーマンとキーポイントが明白なのに、あきってませんね。 藤田：一箇所をのぞいてはいい

——たとえ町は静寂をしいて待てつづき、品は常にほ、近んをいりし、物々をいりし、をいりす。

[illegible]

漫画仲間でも作品化してほしい

……「無知」に「一」を二つは重複して一を省略してきて、またその後に「し」を二つは重複して一を省略してきてる。

[illegible][illegible][illegible][illegible]

——難民支援のようないくつかの分野——を専攻してサー・ロバートに入ろうとしていたのは、彼に驚かせた。すづいではなかった。同僚のボブ・ドゥーは驚かされた。

[illegible]

1. 本行は、銀行法第14条第1項第1号に規定する銀行である。

この第一稿の記述を八十年の経験と勘に基き、今稿に、補正

——據傳，已有部分中國籍船主了結此案。

[illegible]

© 2004 by John Wiley & Sons, Inc.

\_\_\_\_\_

YOJI SHINKAWA

● 1995年12月20日 在墨西哥  
发现 1995年12月20日，在墨西哥

2011年1月，美国《时代》杂志将中国列为全球最具影响力国家之一。



Downloaded from ascelibrary.org by New York University on 06/01/15. Copyright ASCE, For All Rights Reserved, No part of this document may be reproduced without written permission from ASCE.









METAL GEAR SOLID  
PEACE WALKER



ISBN978-4-7575-3115-4

09476 ¥2900E



9784757531154

SQUARE ENIX.

定価：本体2,900円＋税

993 82012-39

THE FINAL FANTASY WORLD

THE FINAL FANTASY WORLD

SQUARE ENIX

SQUARE ENIX